

### **3.5 Άλλα στοιχεία**

Οι κανόνες, οι στόχοι, οι στόχοι και η ανατροφοδότηση είναι πολύ οικείες έννοιες στους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές. Μπορούν επίσης να αποτελέσουν στοιχεία παιχνιδοποίησης που μπορούν να βοηθήσουν στην καθοδήγηση των παικτών/μαθητών.

Οι κανόνες φυσικά είναι απαραίτητοι για να διασφαλιστεί ότι οι στόχοι επιτυγχάνονται δίκαια και ηθικά. Όταν αναπτύσσετε παιχνίδια κανόνων, φροντίστε να τους έχετε επίσης ευθυγραμμισμένους με το ήθος της τάξης σας για ομαλότερη συνεργασία. Οι κανόνες πρέπει να είναι απλοί και εύκολα κατανοητοί.

Οι στόχοι αφορούν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις νοοτροπίες που θέλετε να αποκτήσουν οι μαθητές σας ως αποτέλεσμα της συμμετοχής τους σε μια παιχνιδοποιημένη μαθησιακή εμπειρία.

Οι στόχοι δεν χρειάζεται να ταυτίζονται με τους στόχους, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καταστήσουν τις μαθησιακές προσδοκίες για τους μαθητές σαφείς, μετρήσιμες, σκόπιμες και εστιασμένες.

#### **Ανατροφοδότηση**

Η ανατροφοδότηση στα παιχνίδια, καθώς και στα παιχνιδοποιημένα μαθησιακά περιβάλλοντα, είναι συνεχής και σχεδόν σταθερή. Οι παίκτες ή οι μαθητές ενημερώνονται για την πρόοδό τους, τη βελτίωσή τους και την ανάγκη βελτίωσης με βάση τον αριθμό των πόντων, της ζωής ή της ενέργειας που τους απομένει, καθώς και των αντικειμένων και των σημάτων που έχουν συλλέξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ένα άλλο στοιχείο που είναι σημαντικό είναι αυτό των επιπέδων. Δεν είναι η πρώτη φορά που αναφερόμαστε σε αυτή την ενότητα σε επίπεδα, καθώς τα έχουμε αναφέρει νωρίτερα σε σχέση με τους πόντους. Θα εξετάσουμε τα επίπεδα λίγο πιο διεξοδικά στην ενότητα Blended Learning και Gamification, αλλά προς το παρόν, ας πούμε απλώς ότι τα επίπεδα σε ένα παιχνίδι που έχει γραμμική εξέλιξη αναφέρονται σε κάθε χώρο που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης για να ολοκληρώσει έναν στόχο. Τα επίπεδα του παιχνιδιού γίνονται όλο και πιο δύσκολα και, σε κάθε επίπεδο, παρουσιάζονται νέες έννοιες και προκλήσεις στον παίκτη, προκειμένου να διατηρηθεί το ενδιαφέρον και η δέσμευση.

#### **Ανταμοιβές**

Η επιθυμία για μια ανταμοιβή και ένα επίτευγμα μας παρακινεί να καταβάλουμε προσπάθεια για μια πράξη και αυτό είναι ένα φαινόμενο συμπεριφοράς που δεν παρατηρείται μόνο στους παίκτες. Αυτό το συμπεριφορικό φαινόμενο συναντάται σε όλους τους ανθρώπους. Οι άνθρωποι γενικά παρακινούνται από τις ανταμοιβές. Οι ανταμοιβές ή μάλλον η προσδοκία τους μπορεί να ωθήσει στην επανάληψη ή στη συνεχή προσπάθεια για την επίτευξη ενός στόχου. Οι νευροεπιστήμονες και ιδίως όσοι μελετούν τη νευροπλαστικότητα γοητεύονται ιδιαίτερα από τα συστήματα ανταμοιβής και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επανασύνδεση του εγκεφάλου προκειμένου να μάθει, να αναπτύξει νέες συνδέσεις και ακόμη και να θεραπευτεί. Ανεξάρτητα από τη μορφή τους, οι ανταμοιβές μπορούν να παρουσιαστούν προκειμένου να παρέχουν ανατροφοδότηση, αναγνώριση και ενθάρρυνση. Οι ανταμοιβές δεν χρειάζεται να δίνονται μόνο όταν ένα επίτευγμα έχει επιτευχθεί

πλήρως, μπορούν επίσης να δίνονται για την ολοκλήρωση ενός στόχου σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο. Το μέγεθος των ανταμοιβών προόδου έναντι των ανταμοιβών ολοκλήρωσης δεν μπορεί να είναι το ίδιο.

Οι ανταμοιβές ολοκλήρωσης ωστόσο δεν μετρούν απαραίτητα την ποιότητα της ολοκλήρωσης, οπότε να το έχετε υπόψη σας αυτό. Ενώ οι ανταμοιβές μπορούν να αποτελέσουν κίνητρο, αν δίνονται σε αφθονία μπορεί να αποθαρρύνουν, καθώς χάνουν την αξία τους.

